

1 - LA GUARDIA ODETTE - Quando scarti la Guardia scegli un giocatore e indovini il ruolo (anche un'altra Guardia). Se quel giocatore ha veramente quel ruolo allora è eliminato dal gioco. Se tutti i corteggiatori in gioco sono protetti da un'ancella allora questa carta non ha effetto.

2 - IL PRETE TOMAS - Quando scarti il Prete puoi guardare la carta di un avversario. Non rivelare a nessuno cosa hai visto.

3 - IL BARONE TALUS - Quando scartato scegli un altro avversario ancora in gioco. Entrambi confrontate le vostre carte segretamente. Il giocatore con il rango minore in mano è eliminato dal turno. In caso di pareggio non accade nulla. Se tutti i giocatori ancora in gioco sono protetti da un'ancella questa carta non ha effetto.

4 - L'ANCELLA SUSANNAH - Quando scarti l'Ancella diventi immune all'effetto delle carte degli altri fino al prossimo turno.

5 - IL PRINCIPE ARNAUD - Quando scarti il Principe Arnaud scegli un giocatore ancora in gioco (incluso te stesso), quel giocatore scarta la sua carta e ne pesca una nuova. Se il mazzo è vuoto il giocatore pesca la carta rimossa dal gioco all'inizio. Se tutti i giocatori in gioco sono protetti dall'ancella sarai costretto a scegliere te stesso.

6 - IL RE ARNAUD IV - Quando scarti il Re Arnaud IV scambia la tua carta di mano con una in mano ad un avversario di tua scelta. Non puoi scambiare con un avversario fuori dal gioco e nemmeno con chi è protetto in quel momento dall'ancella. Se tutti i giocatori ancora in gioco sono protetti da un'ancella allora questa carta non ha effetto.

7 - LA CONTESSA WILHELMINA - Diversamente dalle altre carte, che hanno effetto quando scartate, il testo su questa carta si applica quando è in mano. Infatti, non ha alcun effetto quando scartata. Se avrai in mano la Contessa e contemporaneamente il Re o il Principe tu dovrai scartare la Contessa. Non devi rivelare agli altri la tua mano. Ovviamente puoi anche scartare la Contessa senza avere in mano membri della famiglia reale. Le piace molto fare questi giochetti mentali.

8 - LA PRINCIPESSA ANNETTE - Se scarti la Principessa - non importa come o perché - lei avrà buttato la tua lettera nel fuoco. Tu sei eliminato dal round.

1 - LA GUARDIA ODETTE - Quando scarti la Guardia scegli un giocatore e indovini il ruolo (anche un'altra Guardia). Se quel giocatore ha veramente quel ruolo allora è eliminato dal gioco. Se tutti i corteggiatori in gioco sono protetti da un'ancella allora questa carta non ha effetto.

2 - IL PRETE TOMAS - Quando scarti il Prete puoi guardare la carta di un avversario. Non rivelare a nessuno cosa hai visto.

3 - IL BARONE TALUS - Quando scartato scegli un altro avversario ancora in gioco. Entrambi confrontate le vostre carte segretamente. Il giocatore con il rango minore in mano è eliminato dal turno. In caso di pareggio non accade nulla. Se tutti i giocatori ancora in gioco sono protetti da un'ancella questa carta non ha effetto.

4 - L'ANCELLA SUSANNAH - Quando scarti l'Ancella diventi immune all'effetto delle carte degli altri fino al prossimo turno.

5 - IL PRINCIPE ARNAUD - Quando scarti il Principe Arnaud scegli un giocatore ancora in gioco (incluso te stesso), quel giocatore scarta la sua carta e ne pesca una nuova. Se il mazzo è vuoto il giocatore pesca la carta rimossa dal gioco all'inizio. Se tutti i giocatori in gioco sono protetti dall'ancella sarai costretto a scegliere te stesso.

6 - IL RE ARNAUD IV - Quando scarti il Re Arnaud IV scambia la tua carta di mano con una in mano ad un avversario di tua scelta. Non puoi scambiare con un avversario fuori dal gioco e nemmeno con chi è protetto in quel momento dall'ancella. Se tutti i giocatori ancora in gioco sono protetti da un'ancella allora questa carta non ha effetto.

7 - LA CONTESSA WILHELMINA - Diversamente dalle altre carte, che hanno effetto quando scartate, il testo su questa carta si applica quando è in mano. Infatti, non ha alcun effetto quando scartata. Se avrai in mano la Contessa e contemporaneamente il Re o il Principe tu dovrai scartare la Contessa. Non devi rivelare agli altri la tua mano. Ovviamente puoi anche scartare la Contessa senza avere in mano membri della famiglia reale. Le piace molto fare questi giochetti mentali.

8 - LA PRINCIPESSA ANNETTE - Se scarti la Principessa - non importa come o perché - lei avrà buttato la tua lettera nel fuoco. Tu sei eliminato dal round.

1 - LA GUARDIA ODETTE - Quando scarti la Guardia scegli un giocatore e indovini il ruolo (anche un'altra Guardia). Se quel giocatore ha veramente quel ruolo allora è eliminato dal gioco. Se tutti i corteggiatori in gioco sono protetti da un'ancella allora questa carta non ha effetto.

2 - IL PRETE TOMAS - Quando scarti il Prete puoi guardare la carta di un avversario. Non rivelare a nessuno cosa hai visto.

3 - IL BARONE TALUS - Quando scartato scegli un altro avversario ancora in gioco. Entrambi confrontate le vostre carte segretamente. Il giocatore con il rango minore in mano è eliminato dal turno. In caso di pareggio non accade nulla. Se tutti i giocatori ancora in gioco sono protetti da un'ancella questa carta non ha effetto.

4 - L'ANCELLA SUSANNAH - Quando scarti l'Ancella diventi immune all'effetto delle carte degli altri fino al prossimo turno.

5 - IL PRINCIPE ARNAUD - Quando scarti il Principe Arnaud scegli un giocatore ancora in gioco (incluso te stesso), quel giocatore scarta la sua carta e ne pesca una nuova. Se il mazzo è vuoto il giocatore pesca la carta rimossa dal gioco all'inizio. Se tutti i giocatori in gioco sono protetti dall'ancella sarai costretto a scegliere te stesso.

6 - IL RE ARNAUD IV - Quando scarti il Re Arnaud IV scambia la tua carta di mano con una in mano ad un avversario di tua scelta. Non puoi scambiare con un avversario fuori dal gioco e nemmeno con chi è protetto in quel momento dall'ancella. Se tutti i giocatori ancora in gioco sono protetti da un'ancella allora questa carta non ha effetto.

7 - LA CONTESSA WILHELMINA - Diversamente dalle altre carte, che hanno effetto quando scartate, il testo su questa carta si applica quando è in mano. Infatti, non ha alcun effetto quando scartata. Se avrai in mano la Contessa e contemporaneamente il Re o il Principe tu dovrai scartare la Contessa. Non devi rivelare agli altri la tua mano. Ovviamente puoi anche scartare la Contessa senza avere in mano membri della famiglia reale. Le piace molto fare questi giochetti mentali.

8 - LA PRINCIPESSA ANNETTE - Se scarti la Principessa - non importa come o perché - lei avrà buttato la tua lettera nel fuoco. Tu sei eliminato dal round.

1 - LA GUARDIA ODETTE - Quando scarti la Guardia scegli un giocatore e indovini il ruolo (anche un'altra Guardia). Se quel giocatore ha veramente quel ruolo allora è eliminato dal gioco. Se tutti i corteggiatori in gioco sono protetti da un'ancella allora questa carta non ha effetto.

2 - IL PRETE TOMAS - Quando scarti il Prete puoi guardare la carta di un avversario. Non rivelare a nessuno cosa hai visto.

3 - IL BARONE TALUS - Quando scartato scegli un altro avversario ancora in gioco. Entrambi confrontate le vostre carte segretamente. Il giocatore con il rango minore in mano è eliminato dal turno. In caso di pareggio non accade nulla. Se tutti i giocatori ancora in gioco sono protetti da un'ancella questa carta non ha effetto.

4 - L'ANCELLA SUSANNAH - Quando scarti l'Ancella diventi immune all'effetto delle carte degli altri fino al prossimo turno.

5 - IL PRINCIPE ARNAUD - Quando scarti il Principe Arnaud scegli un giocatore ancora in gioco (incluso te stesso), quel giocatore scarta la sua carta e ne pesca una nuova. Se il mazzo è vuoto il giocatore pesca la carta rimossa dal gioco all'inizio. Se tutti i giocatori in gioco sono protetti dall'ancella sarai costretto a scegliere te stesso.

6 - IL RE ARNAUD IV - Quando scarti il Re Arnaud IV scambia la tua carta di mano con una in mano ad un avversario di tua scelta. Non puoi scambiare con un avversario fuori dal gioco e nemmeno con chi è protetto in quel momento dall'ancella. Se tutti i giocatori ancora in gioco sono protetti da un'ancella allora questa carta non ha effetto.

7 - LA CONTESSA WILHELMINA - Diversamente dalle altre carte, che hanno effetto quando scartate, il testo su questa carta si applica quando è in mano. Infatti, non ha alcun effetto quando scartata. Se avrai in mano la Contessa e contemporaneamente il Re o il Principe tu dovrai scartare la Contessa. Non devi rivelare agli altri la tua mano. Ovviamente puoi anche scartare la Contessa senza avere in mano membri della famiglia reale. Le piace molto fare questi giochetti mentali.

8 - LA PRINCIPESSA ANNETTE - Se scarti la Principessa - non importa come o perché - lei avrà buttato la tua lettera nel fuoco. Tu sei eliminato dal round.